

FAQ

ETJULU

DEATH MAY DIE

EDYCJA POLSKA



UMIEJĘTNOŚCI BADACZY

Poniższa tabela stanowi spis Umiejętności wszystkich Badaczy, w której zostały one przedstawione w nieco inny sposób niż na ich planszach. Opis każdego z poziomów zawiera WSZYSTKIE skumulowane efekty danej Umiejętności. Wystarczy tylko przeczytać efekty dla aktualnego poziomu Umiejętności.


Sukces


Kość dodatkowa


Próg Niepoczytalności


Znak Starszych Bogów


Macka

 CELNOŚĆ

Poziom 1	Poziom 2	Poziom 3	Poziom 4
Możesz zaatakować cel oddalony o 1 Pole.	Możesz zaatakować cel oddalony o 1 Pole. Zyskujesz   , gdy atakujesz cel nie na twoim Polu.	Możesz zaatakować cel oddalony o 2 Pola. Zyskujesz   , gdy atakujesz cel nie na twoim Polu.	Możesz zaatakować cel oddalony o 2 Pola. Co turę możesz wykonać 1 darmowy atak na cel nie na twoim Polu. Zyskujesz   , gdy atakujesz cel nie na twoim Polu.

 WIEDZA TAJEMNA

Poziom 1	Poziom 2	Poziom 3	Poziom 4
Wykonując rzut kośćmi, możesz policzyć 1  jako sukces.	Wykonując rzut kośćmi, możesz policzyć dowolną liczbę  jako sukcesy.	Wykonując rzut kośćmi, możesz policzyć dowolną liczbę  jako sukcesy. Ulecz 1 punkt Stresu za każdy  , który policzysz jako sukces.	Wykonując rzut kośćmi, możesz policzyć dowolną liczbę  jako 2 sukcesy każdy. Ulecz 1 punkt Stresu za każdy  , który policzysz jako 2 sukcesy.

 NIEUCHWYTNOŚĆ

Poziom 1	Poziom 2	Poziom 3	Poziom 4
Gdy wykonujesz Bieg, możesz się raz Wymknąć (1 Wróg nie podąży za tobą).	Gdy wykonujesz Bieg, możesz się Wymknąć 3 razy.	Gdy wykonujesz Bieg, możesz się Wymknąć 3 razy i zadać 1 Obrażenie każdemu Wrogowi, któremu się Wymykasz.	Gdy wykonujesz Bieg, możesz się Wymknąć dowolną liczbę razy i zadać 1 Obrażenie każdemu Wrogowi, któremu się Wymykasz.



WALECZNOŚĆ

Poziom 1

Zyskujesz , gdy atakujesz cel na twoim Polu.

Poziom 2

Zyskujesz , gdy atakujesz cel na twoim Polu.

Gdy atakujesz, możesz wziąć za cel DOWOLNĄ LICZBĘ figurek na twoim Polu (dowolnie przydziel Obrażenia).

Poziom 3

Zyskujesz , gdy atakujesz cel na twoim Polu.

Gdy atakujesz, możesz wziąć za cel DOWOLNĄ LICZBĘ figurek na twoim Polu (dowolnie przydziel Obrażenia).

Masz 2 darmowe przerzuty, gdy atakujesz cel na twoim Polu.

Poziom 4

Zyskujesz , gdy atakujesz cel na twoim Polu.

Gdy atakujesz, możesz wziąć za cel DOWOLNĄ LICZBĘ figurek na twoim Polu, zadając wszystkie wyrzucone Obrażenia KAŻDEMU celowi.

Masz 2 darmowe przerzuty, gdy atakujesz cel na twoim Polu.



SZYBKOŚĆ

Poziom 1

Gdy wykonujesz Bieg, możesz poruszyć się o 1 dodatkowe Pole.

Poziom 2

Gdy wykonujesz Bieg, możesz poruszyć się o 1 dodatkowe Pole.

Masz 1 darmową akcję Biegu w każdej turze.

Poziom 3

Gdy wykonujesz Bieg, możesz poruszyć się o 1 dodatkowe Pole.

Masz 1 darmową akcję Biegu w każdej turze.

Podczas Biegu, opuszczając Pole, możesz zabrać ze sobą 1 Badacza.

Poziom 4

Gdy wykonujesz Bieg, możesz poruszyć się o 1 dodatkowe Pole.

Masz 1 darmową akcję Biegu w każdej turze.

Podczas Biegu, opuszczając Pole, możesz zabrać ze sobą 1 Badacza.

Masz 1 dodatkową akcję w każdej turze.



WYTRZYMAŁOŚĆ

Poziom 1

Masz 1 darmowy przerzut, gdy zostałeś zaatakowany lub rzucasz na Ogień.

Poziom 2

Gdy zostałeś zaatakowany lub rzucasz na Ogień, możesz obniżyć o 1 otrzymane Obrażenia.

Gdy zostałeś zaatakowany lub rzucasz na Ogień, możesz także obniżyć o 1 utratę Pocztytalności.

Poziom 3

Możesz obniżyć o 1 otrzymane Obrażenia z DOWOLNEGO ŹRÓDŁA.

Możesz także obniżyć o 1 utratę Pocztytalności z DOWOLNEGO ŹRÓDŁA.

Poziom 4

Możesz obniżyć o 2 otrzymane Obrażenia z DOWOLNEGO ŹRÓDŁA.

Możesz także obniżyć o 1 utratę Pocztytalności z DOWOLNEGO ŹRÓDŁA.



UNIKATOWE UMIEJĘTNOŚCI

GRA PODSTAWOWA - 1/2

Badacze	Unikatowe Umiejętności	Poziom 1	Poziom 2	Poziom 3	Poziom 4
Adam	Napędzany Obłądem	Zyskujesz  , dopóki twoja Poczytalność jest na  .	Zyskujesz  , dopóki twoja Poczytalność jest na  LUB o 1 pole wcześniej.	Zyskujesz  ,  , dopóki twoja Poczytalność jest na  LUB o 1 pole wcześniej.	Zyskujesz  ,  ,  , dopóki twoja Poczytalność jest na  LUB o 1 pole wcześniej.
Ahmed	Uzdrowiciel	Na koniec twojej tury możesz uleczyć 1 punkt Stresu LUB 1 Obrażenie Badaczowi na twoim Polu (także sobie).	Na koniec twojej tury możesz uleczyć 2 punkty Stresu / Obrażień, w dowolnej kombinacji, Badaczowi na twoim Polu (także sobie).	Na koniec twojej tury możesz uleczyć 2 punkty Stresu ORAZ 2 Obrażenia Badaczowi na twoim Polu (także sobie).	Na koniec twojej tury możesz uleczyć 2 punkty Stresu ORAZ 2 Obrażenia KAŻDEMU Badaczowi na twoim Polu (także sobie).
Panna Borden	Dzikuska	Gdy atakujesz, możesz zadać 1 dodatkowe Obrażenie twojemu celowi, jeżeli na jego Polu nie ma innych Wrogów.	Gdy atakujesz, możesz zadać 2 dodatkowe Obrażenia twojemu celowi, jeżeli na jego Polu nie ma innych Wrogów.	Gdy atakujesz, możesz zadać 2 dodatkowe Obrażenia twojemu celowi, jeżeli na jego Polu nie ma innych Wrogów. Jeżeli zabijesz cel, a na jego Polu nie ma innych Wrogów, ulec cały swój Stres.	Gdy atakujesz, możesz zadać 5 dodatkowych Obrażień twojemu celowi, jeżeli na jego Polu nie ma innych Wrogów. Jeżeli zabijesz cel, a na jego Polu nie ma innych Wrogów, ulec cały swój Stres.
Elizabeth	Farciara	Co turę masz 1 darmowy przerzut.	Co turę masz 2 darmowe przerzuty.	Co turę masz 3 darmowe przerzuty.	Masz 3 darmowe przerzuty NA RZUT.
Fatima	Czytająca Znaki	Co turę możesz odłożyć pierwszą dobraną przez ciebie kartę Mitów na spód talii i dobrać ponownie. Jeżeli to zrobisz, ulec 2 punkty Stresu.	Co turę możesz dobrać 2 karty Mitów, zagrać 1 z nich, a drugą odłożyć na spód talii. Jeżeli to zrobisz, ulec 2 punkty Stresu.	Co turę możesz dobrać 2 karty Mitów, zagrać 1 z nich, a drugą odłożyć na spód talii. Jeżeli to zrobisz, ulec cały swój Stres.	Co turę możesz dobrać 2 karty Mitów, zagrać 1 z nich, a drugą odłożyć na spód talii. Jeżeli to zrobisz, ulec cały swój Stres. Możesz otrzymać 2 Obrażenia, aby anulować specjalne efekty karty Mitów i przywołanie Wroga.
Ian	Żądny Zemsty	Gdy Wróg cię zaatakował i zadał ci co najmniej 1 Obrażenie, zadaj 1 Obrażenie temu Wrogowi i ulec 1 punkt Stresu.	Gdy Wróg cię zaatakował, zadaj 1 Obrażenie każdemu Wrogowi na Polu atakującego cię Wroga i ulec 1 punkt Stresu.	Gdy Wróg cię zaatakował, zadaj 1 Obrażenie każdemu Wrogowi na Polu atakującego cię Wroga i ulec 2 punkty Stresu.	Gdy Wróg cię zaatakował, zadaj 2 Obrażenia każdemu Wrogowi na Polu atakującego cię Wroga i ulec 2 punkty Stresu.

GRA PODSTAWOWA - 2/2

Badacze	Unikatowe Umiejętności	Poziom 1	Poziom 2	Poziom 3	Poziom 4
Morgan	Obrońca	Jeżeli Badacz na twoim Polu zostanie zaatakowany, możesz przekierować ten atak na siebie (przed rzutem).	Jeżeli Badacz na twoim Polu lub w zasięgu 1 Pola od ciebie zostanie zaatakowany, możesz przekierować ten atak na siebie (przed rzutem).	Jeżeli Badacz na twoim Polu lub w zasięgu 1 Pola od ciebie zostanie zaatakowany, możesz przekierować ten atak na siebie (przed rzutem). Masz 2 darmowe przerzuty podczas ataku, który przekierowałeś na siebie.	Jeżeli Badacz na twoim Polu lub w zasięgu 1 Pola od ciebie zostanie zaatakowany, możesz przekierować ten atak na siebie (przed rzutem). Masz 2 darmowe przerzuty podczas ataku, który przekierowałeś na siebie. Po rozpatrzeniu przekierowanego na siebie ataku, ulecz cały swój Stres.
Rasputin	Niezniszczalny	1 powrót do życia: Jeżeli miałbyś zginąć w wyniku otrzymanych Obrażeń, zamiast tego leczysz wszystkie Obrażenia.	2 powroty do życia (łącznie): Jeżeli miałbyś zginąć w wyniku otrzymanych Obrażeń, zamiast tego leczysz wszystkie Obrażenia.	2 powroty do życia (łącznie): Jeżeli miałbyś zginąć w wyniku otrzymanych Obrażeń, zamiast tego leczysz wszystkie Obrażenia. Gdy powracasz do życia, ulecz także cały swój Stres.	3 powroty do życia (łącznie): Jeżeli miałbyś zginąć w wyniku otrzymanych Obrażeń, zamiast tego leczysz wszystkie Obrażenia. Gdy powracasz do życia, ulecz także cały swój Stres.
Siostra Beth	Świątobliwa	Podczas dowolnego rzutu kośćmi, możesz policzyć 1  jako sukces (wciąż liczy się ona jako ).	Podczas dowolnego rzutu kośćmi, możesz policzyć dowolną liczbę  jako sukcesy (wciąż liczą się one jako ).	Podczas dowolnego rzutu kośćmi, możesz policzyć dowolną liczbę  jako sukcesy (wciąż liczą się one jako ). Ulecz 1 Obrażenie za każdą  policzoną jako sukces.	Podczas dowolnego rzutu kośćmi, możesz policzyć dowolną liczbę  jako sukcesy (wciąż liczą się one jako ). Ulecz 1 Obrażenie za każdą  policzoną jako sukces. Jeżeli uzyskałeś przynajmniej   , możesz dodać 3 sukcesy do wyniku rzutu kośćmi.
Dzieciak	Czerpiąca z Bram	Jeżeli jesteś na Polu z Bramą, Potwory i Kultysty przywołani na tej Bramie otrzymują Obrażenia równe połowie ich życia (zaokrąglając w górę).	Jeżeli jesteś w zasięgu 1 Pola od Bramy, Potwory i Kultysty przywołani na tej Bramie otrzymują Obrażenia równe połowie ich życia (zaokrąglając w górę).	Jeżeli jesteś w zasięgu 1 Pola od Bramy, Potwory i Kultysty przywołani na tej Bramie otrzymują Obrażenia równe połowie ich życia (zaokrąglając w górę), a ty zawsze możesz bezpiecznie Odpocząć.	Jeżeli jesteś w zasięgu 1 Pola od Bramy, Potwory i Kultysty przywołani na tej Bramie otrzymują Obrażenia równe połowie ich życia (zaokrąglając w górę), a ty zawsze możesz bezpiecznie Odpocząć, zyskujesz  , oraz masz 1 darmową akcję Odpoczynku.

KAMPANIA 2 - 1/2

Badacze	Unikatowe Umiejętności	Poziom 1	Poziom 2	Poziom 3	Poziom 4
Adilah	Kapłanka Vodou	Na początku gry wybierz Badacza, który zostanie twoim Podopiecznym. Za każdym razem gdy jedno z was Odpoczywa, drugie leczy 1 punkt Stresu lub Obrażenie.	Za każdym razem gdy jedno z was Odpoczywa, drugie leczy 3 punkty Stresu lub 3 Obrażenia.	Za każdym razem gdy jedno z was Odpoczywa, drugie leczy 3 punkty Stresu lub 3 Obrażenia. Gdy twój Podopieczny otrzyma Obrażenie, ty możesz przyjąć je na siebie i uleczyć 1 punkt Stresu.	Za każdym razem gdy jedno z was Odpoczywa, drugie leczy 3 punkty Stresu lub 3 Obrażenia. Gdy twój Podopieczny otrzyma Obrażenie, ty możesz przyjąć je na siebie i uleczyć 1 punkt Stresu. Gdy twój Podopieczny miałby umrzeć od Obrażeń, ty możesz przyjąć na siebie 2 Obrażenia, aby zachować go przy życiu z 1 punktem zdrowia.
Alex	Superszpieg	Gdy dobierasz kartę Odkryć, przed jej rozpatrzeniem, możesz uleczyć 1 punkt Stresu.	Gdy dobierasz kartę Odkryć, przed jej rozpatrzeniem, możesz uleczyć 2 punkty Stresu.	Gdy dobierasz kartę Odkryć, przed jej rozpatrzeniem, możesz uleczyć cały swój Stres.	Gdy dobierasz kartę Odkryć, przed jej rozpatrzeniem, możesz uleczyć cały swój Stres. Raz na turę, po wykonaniu Przeszukiwania, możesz Przeszukać jeszcze raz (o ile to możliwe).
Ariele	Wyspecjalizowany łowca	Na początku gry wybierz ulubionego Wroga (nie będącego Przedwiecznym). Gdy go atakujesz, zyskujesz  .	Zyskujesz  , gdy atakujesz ulubionego Wroga (nie będącego Przedwiecznym), którego wybrałeś na początku gry. Gdy atakuje cię twój ulubiony Wróg, rzuca on 2 kośćmi mniej (ty wybierasz którymi).	Zyskujesz  i masz 2 darmowe przerzuty, gdy atakujesz ulubionego Wroga (nie będącego Przedwiecznym), którego wybrałeś na początku gry. Gdy atakuje cię twój ulubiony Wróg, rzuca on 2 kośćmi mniej (ty wybierasz którymi).	Wybierz drugiego ulubionego Wroga (nie będącego Przedwiecznym). Zyskujesz  i masz 2 darmowe przerzuty, gdy atakujesz któregoś ze swoich ulubionych Wrogów (nie będących Przedwiecznymi). Gdy atakują cię twoi ulubieni Wrogowie, rzucają oni 2 kośćmi mniej (ty wybierasz którymi).
Hailia	Wyrocznia	Gdy wykonujesz dowolny rzut kośćmi, możesz uleczyć cały swój Stres, jeżeli wyrzucisz co najmniej   .	Gdy wykonujesz dowolny rzut kośćmi, możesz uleczyć cały swój Stres ALBO wszystkie Obrażenia, jeżeli wyrzucisz co najmniej   .	Jeżeli podczas dowolnego rzutu wyrzucisz co najmniej   , możesz uleczyć cały swój Stres ALBO wszystkie Obrażenia, Dodatkowo, zadaj 1 Obrażenie wszystkim Wrogom na twoim Polu, jeżeli wyrzucisz co najmniej   .	Jeżeli podczas dowolnego rzutu wyrzucisz co najmniej   , możesz uleczyć cały swój Stres ORAZ wszystkie Obrażenia, Dodatkowo, zadaj 1 Obrażenie wszystkim Wrogom na twoim Polu, jeżeli wyrzucisz co najmniej   .

KAMPANIA 2 - 2/2

Badacze	Unikatowe Umiejętności	Poziom 1	Poziom 2	Poziom 3	Poziom 4
Luke	Miecz Boga	Możesz ignorować zdolności Potworów.	Możesz ignorować zdolności Potworów. Zyskujesz   , gdy atakujesz Potwory.	Możesz ignorować zdolności Potworów. Zyskujesz   , gdy atakujesz Potwory. Gdy atakujesz, możesz wziąć za cel DOWOLNĄ LICZBĘ figurek na twoim Polu (dowolnie przydziel Obrażenia).	Możesz ignorować zdolności Potworów. Zyskujesz   , gdy atakujesz Potwory. Gdy atakujesz, możesz wziąć za cel DOWOLNĄ LICZBĘ figurek na twoim Polu (dowolnie przydziel Obrażenia). Gdy zabijesz Potwora, ulecz cały swój Stres i wszystkie Obrażenia.
Margarethe	Rzeźnik	Możesz dodać  do dowolnego z twoich rzutów kośćmi.	Możesz dodać  ORAZ 1 sukces do dowolnego z twoich rzutów kośćmi.	Możesz dodać   ORAZ 2 sukcesy do dowolnego z twoich rzutów kośćmi.	Możesz dodać   ORAZ 3 sukcesy do dowolnego z twoich rzutów kośćmi.
Mario	Stróż Prawa	Kultyści rzucają 1  mniej, gdy atakują kogokolwiek na twoim Polu.	Kultyści rzucają 1  mniej, gdy atakują kogokolwiek na twoim Polu i nie mogą być przywoływani na twoje Pole.	Kultyści rzucają 1  mniej, gdy atakują kogokolwiek w zasięgu 1 Pola od ciebie. Nie mogą być także przywoływani w zasięgu 1 Pola od ciebie.	Kultyści rzucają 1  mniej, gdy atakują kogokolwiek w zasięgu 1 Pola od ciebie. Nie mogą być także przywoływani w zasięgu 1 Pola od ciebie. Na koniec twojej tury, zabij wszystkich Kultystów na twoim Polu.
Mary	Niepoprawna Optymistka	Za każdym razem gdy otrzymasz Obrażenia, ty i Badacze na twoim Polu leczycie 1 punkt Stresu.	Za każdym razem gdy otrzymasz Obrażenia, ty leczysz cały swój Stres, a Badacze na twoim polu leczą 1 punkt Stresu.	Za każdym razem gdy otrzymasz Obrażenia, ty leczysz cały swój Stres, a Badacze na twoim polu leczą 2 punkty Stresu.	Za każdym razem gdy otrzymasz Obrażenia, ty i Badacze w zasięgu 1 Pola od ciebie leczycie cały swój Stres i 2 Obrażenia.
Sam	Siła Spokoju	Gdy Odpoczywasz, ulecz 1 dodatkowy punkt Stresu.	Możesz odpoczywać na Niebezpiecznych Polach. Gdy Odpoczywasz, ulecz 1 dodatkowy punkt Stresu.	Możesz odpoczywać na Niebezpiecznych Polach. Gdy Odpoczywasz, ulecz 1 dodatkowy punkt Stresu ORAZ 1 dodatkowe Obrażenie.	Możesz odpoczywać na Niebezpiecznych Polach. Gdy Odpoczywasz, ulecz 1 dodatkowy punkt Stresu ORAZ 1 dodatkowe Obrażenie. Masz 1 darmową akcję Odpoczynku w każdej turze.
Tony	Nawigator	Gdy wykonujesz Bieg, możesz poruszyć się o 2 dodatkowe Pola, o ile rozpocząłeś na Bezpiecznym Polu.	Gdy wykonujesz Bieg, zawsze możesz poruszyć się o 2 dodatkowe Pola i zignorować Ogień.	Gdy wykonujesz Bieg, zawsze możesz poruszyć się o 2 dodatkowe Pola, zignorować Ogień i uleczyć 2 punkty Stresu.	Gdy wykonujesz Bieg, porusz się o dowolną liczbę Pól i ulecz 2 punkty Stresu. Ignorujesz Ogień a Wrogowie nie podążają za tobą.

NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA

ZASADY OGÓLNE

P: Czy podczas rozgrywki można przywołać tylko taką liczbę Potworów i Kultystów, jaka została umieszczona na planszy podczas Przygotowania?

O: Nie. Podczas Przygotowania do gry należy wziąć WSZYSTKIE dostępne figurki Wrogów pokazanych na karcie Popleczników Przedwiecznego oraz na karcie Potworów przygotowywanego Scenariusza. Wszystkie, które na początku nie zostały umieszczone na planszy, pozostają w rezerwie, i mogą z niej zostać przywołane w trakcie rozgrywki.

P: Czy Ogień może być ugaszany w każdym Scenariuszu?

O: Nie. Można to robić tylko wtedy, gdy na karcie Scenariusza została opisana unikalna akcja, pozwalająca usuwać żetony Ognia (np. akcja Gaszenie Ognia w K1-S1).

P: Jeśli mam dodać żeton Ognia na planszę a w puli nie ma już żadnego, ale jest ich kilka na planszy Badacza, to czy powinienem zamienić ten na planszy Badacza na żeton Obrażeń, a następnie umieścić go na planszy?

O: Tak, liczba żetonów Ognia na planszy jest ograniczona wyłącznie liczbą żetonów Ognia dostępnych w danym Scenariuszu, więc jeśli jakieś żetony są dostępne na planszach Badaczy, możesz ich użyć (zastępując je żetonami Obrażeń, ponieważ Badacz nadal się pali).

P: Jakie Pola uważa się za sąsiadujące, a co oznacza w "zasięgu X Pól" / "oddalony o X Pól"?

O: Pole uważa się za sąsiadujące lub oddalone o 1 Pole od drugiego, jeśli Badacz może poruszyć się z jednego na drugie w 1 ruchu.

Pole traktowane jest jako znajdujące się „w zasięgu X Pól” lub „oddalone o X Pól”, jeśli można do niego dotrzeć, poruszając się z Pola początkowego o X pól.

Można poruszać się przez Przejścia, Pola z żetonami Schodów / Tuneli oraz jeśli pozwala na to jakiś efekt lub zdolność specjalna (np. Towarzysz: Kelnerka z K1-S3).

Pamiętaj, że oznacza to, że Pola, do których nie można uzyskać dostępu, nie są uważane za sąsiadujące. Na przykład Skarbiec z K2-S1 „Szemrany Sojusz” nie jest uważany za sąsiadujący, ani w zasięgu X Pól od jakiegokolwiek innego Pola, co oznacza także, że np. Badacz posiadający Celność nie może użyć tej Umiejętności do zaatakowania celu na takim Polu. (Uwaga: po odblokowaniu Skarbcza sąsiedztwo z nim jest traktowane normalnie).

P: Jeśli mój Badacz opuszcza Pole w wyniku dowolnego efektu innego niż akcja Biegu, to czy otrzymuje wówczas żetony Ognia?

O: Tak. Rozpatrując taki efekt należy poruszać się przez kolejne Pola, aż dotrzesz do miejsca docelowego, otrzymując po 1 żetonie Ognia, za każdy żeton Ognia na opuszczanym przez Badacza Polu. Przykładowymi efektami, które powodują poruszenie Badacza są „Współzależność” i „Ataki Psychozy”.

P: W jakich przypadkach otrzymuję Obrażenia, jeśli nie mogę podnieść poziomu Stresu?

O: Wszystkie przypadki, w których tak się dzieje, są szczegółowo opisane na kartach (Mitów lub Odkryć). Zwykle, jeśli twój Badacz posiada maksymalny poziom Stresu i miałby otrzymać kolejne punkty Stresu, to nic się nie dzieje. NIE MOŻESZ jednak wybrać tej opcji karty Odkryć, która wymaga otrzymania punktów Stresu, jeśli nie jesteś w stanie w pełni spełnić tego wymagania.

P: Czy mogę odzyskać Poczytalność (tzn. przesunąć znacznik w lewo na torze Poczytalności)?

O: Nie. W tej chwili nie ma żadnych zasad ani efektów, które pozwalają Badaczowi odzyskać zdrowie psychiczne. Dotyczy to również Rasputina, gdy powraca do życia (leczyz tylko jego Obrażenia).

P: Kiedy aktywuje się Niepoczytalność w stosunku do innych wydarzeń?

O: Kiedy osiągniesz Próg Niepoczytalności na torze Poczytalności, najpierw aktywujesz swoją Niepoczytalność, a następnie podnosisz poziom swojej Umiejętności.

Jeśli utraciłeś Poczytalność z powodu wyrzucenia macek, Niepoczytalność aktywuje się dopiero po rozpatrzeniu pozostałych efektów rzutu. Dzieje się tak, ponieważ macki są rozpatrywane dopiero po wszystkich pozostałych efektach. (Zobacz kolejność rozpatrywania wyników rzutu na 11. stronie instrukcji).

Jeśli utraciłeś Poczytalność w wyniku innego efektu, najpierw całkowicie rozpatrujesz ten efekt, a następnie aktywujesz swoją Niepoczytalność.

Jeśli kilku Badaczy miało by aktywować swoją Niepoczytalność w tym samym czasie, aktywują je zgodnie z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od aktywnego gracza.

P: W jakiej kolejności rozpatruje się efekty końca tury?

O:

- Po pierwsze, efekty końca tury, które nie pochodzą od Przedwiecznego, rozpatruje się w dowolnej kolejności.
- Następnie, w podanej kolejności rozpatruje się Obrażenia od Ognia, sprawdza stos odrzuconych kart Mitów i warunek przywołania Przedwiecznego.
- Na koniec, rozpatruje się wszystkie efekty Przedwiecznego na koniec tury, jeden po drugim, w rosnącej kolejności Stadiów.

P: W jakiej kolejności rozpatruje się efekty, które są aktywowane w tym samym czasie?

O: Kolejność ustala aktywny gracz.

P: Czy wybierając jedną z opcji, mogę wybrać taką, która nie przyniesie żadnego efektu? Na przykład, czy mogę wybrać przywołanie Wroga, jeśli nie ma dostępnych figurek określonego rodzaju?

O: O ile nie określono inaczej, to tak, możesz wybrać opcję, która ze względu na niedostępność komponentów nie będzie miała żadnego efektu.

KARTY ODKRYĆ

P: Czy mogę mieć więcej niż jedną kartę Odkryć po każdej stronie planszy Badacza?

O: Tak.

P: Czy po wyczerpaniu talii Odkryć należy przetasować odrzucone karty?

O: Nie. Stos odrzuconych kart Odkryć przetasowuje się wyłącznie wtedy, gdy nakazuje ci to jakiś efekt. Jeśli talia Odkryć jest wyczerpana, Badacze nie wykonują już Przeszukiwania.

P: Czy mogę zdecydować, że będąc na Bezpiecznym Polu nie chcę wykonać Przeszukania?

O: Nie. Jeśli Badacz jest Bezpieczny, a w talii Odkryć znajdują się jakieś karty, musi Przeszukiwać.

P: Kiedy można użyć karty Odkryć? Czy wymaga to wykonania akcji?

O: Skorzystanie z karty Odkryć nie wymaga od Badacza wykonania akcji. Jeśli nie określono inaczej, Badacz może użyć efektu z karty Odkryć w dowolnym momencie swojej tury. Nie można jednak użyć go podczas rozpatrywania innej karty, efektu ani podczas rzutu kośćmi. Dotyczy to na przykład ataku Wroga, rozpatrywania akcji lub efektów końca tury. Podczas ich rozpatrywania nie możesz użyć efektu karty Odkryć, ale możesz to zrobić przed lub po którymkolwiek z nich.

P: Czy jestem zmuszony do wybrania jednej z opcji karty Odkryć?

O: Jeśli opis na karcie mówi „możesz”, to taki wybór jest opcjonalny. Jeśli obie strony są opcjonalne, możesz po prostu odrzucić taką kartę. Jeśli któraś ze stron nie jest opcjonalna, musisz wybrać jedną z opcji (płacąc jej koszt, jeśli możesz, nawet jeśli nie chcesz). Jeśli nie możesz zapłacić kosztu żadnej z opcji, odrzuć kartę.

P: Czy Towarzysz może otrzymać więcej Obrażeń niż wynosi jego zdrowie?

O: Nie. Gdy otrzymujesz Obrażenia możesz wybrać, ile z nich zostanie przydzielonych każdemu z twoich Towarzyszy, ale mogą oni przyjąć tylko Obrażenia w liczbie równej ich zdrowiu. Jeśli pozostały jakieś Obrażenia, należy je przydzielić innemu Towarzyszowi lub Badaczowi.

UMIEJĘTNOŚCI BADACZY

P: Czy ochrona zapewniana przez 2. poziom Wytrzymałości obniża o 1 otrzymane Obrażenia * i * utratę 1 punktu Poczytalności, czy też jest to 1 Obrażenie * lub * 1 punkt Poczytalności?

O: Zapobiega zarówno otrzymaniu 1 Obrażenia, jak i utracie 1 punktu Poczytalności, ale oba efekty są opcjonalne.

P: Jeśli Badacz korzystający z 3. poziomu Szybkości (lub innego efektu) zabiera ze sobą innego Badacza opuszczając jego Pole z żetonami Ognia, to czy ten drugi Badacz również ulega podpaleniu? A jeśli tak, to kiedy ten drugi Badacz musiałby rozpatrzyć otrzymane żetony Ognia?

O: Tak. Badacze rozpatrują efekty Ognia tylko na koniec swoich własnych tur.

P: Czy korzystając z 3. poziomu Szybkości mogę „upuścić” Badacza przed zakończeniem Biegu? Czy mogę też „podnieść” Badacza w trakcie Biegu?

O: Tak, na oba pytania. Decyzja, czy zabrać Badacza, czy nie, jest podejmowana niezależnie dla każdego Pola, które Badacz opuszcza podczas Biegu.

Na przykład: Morgan rozpoczyna akcję Biegu na tym samym Polu co Siostra Beth. Wykonując pierwszy ruch, zabiera ze sobą Siostrę Beth. W drugim ruchu decyduje się zostawić Siostrę Beth w tym miejscu i nie zabiera nikogo ze sobą, kiedy wchodzi na Pole, na którym znajdują się Ian i Borden. W trzecim ruchu decyduje się zabrać ze sobą Iana. A potem postanawia się zatrzymać.

P: Jak działa „Wymknięcie” z Nieuchwytności?

O: „Wymknięcie” oznacza, że opuszczając Pole, możesz zignorować jednego z Wrogów znajdujących się na tym Polu (ty wybierasz), który w innym przypadku podążałby za Tobą. Dzięki temu efektowi pozostanie on na opuszczanym Polu.

2. poziom Nieuchwytności pozwala Wymknąć się 3 razy na Bieg. Ponieważ możesz skorzystać z tego efektu w dowolnym momencie akcji Biegu, możesz na przykład sprawić że 3 Wrogów będzie podążać za tobą przez 2 Pola, a podczas ostatniego ruchu możesz zostawić ich 1 Pole za sobą. Możesz nawet zostawić każdego Wroga na innym Polu, Wymykając się po kolei jednemu z nich opuszczając kolejne Pola.

Możesz także Wymykać się kilkukrotnie temu samemu Wrogowi, jeśli powrócisz na początkowe Pole i ponownie je opuścisz, co jest przydatne do zadawania Obrażeń na 3. poziomie Nieuchwytności. Zwróć jednak uwagę, że dwukrotne Wymknięcie się temu samemu Wrogowi jest traktowane jako 2 Wymknięcia się.

P: Czy Umiejętność Panny Borden: Dzikuska zadaje jedno Obrażenie, nawet jeśli jej atak się nie powiedzie?

O: Tak.

P: Czy mogę skorzystać z Umiejętności Alexa jeśli wyczerpie się talia Odkryć?

O: Nie, Przeszukiwanie polega na dobraniu i rozpatrzeniu karty Odkryć. Ponieważ talia jest wyczerpana, nie możesz dobrać karty Odkryć, więc nie rozpatrujesz też efektów "przed jej rozpatrzeniem".

P: Czy Rasputin może poświęcić się po odkryciu ostatecznego Stadium Hastura i powrócić do życia?

O: Tak. Efekt „otrzymaj śmiertelne Obrażenia” w przypadku Rasputina oznacza, że może on poświęcić się i pozostać przy życiu. Otrzymuje Obrażenia, dopóki nie będzie martwy, realizując efekt Hastura, a potem jego Umiejętność pozwala mu wrócić do świata żywych. (Nie aktywuje warunku zakończenia gry, ponieważ tak naprawdę nigdy nie zostaje zabity).

Uwaga: 4. poziom Umiejętności Adilah: Kapłanka Vodou pozwalający zapobiec śmierci jej Podopiecznego działa w taki sam sposób, jak Umiejętność Rasputina, tzn. jej Podopieczny mógłby się poświęcić, a Adilah zapobiec jego śmierci przyjmując na siebie 2 Obrażenia.

P: Czy Rasputin zachowuje swoje karty Odkryć, kiedy oszukuje śmierć?

O: Tak, Rasputin zachowuje wszystko, co miał, w tym specjalne żetony Scenariusza. Jedyną rzeczą, która się zmienia, jest to, że leczy wszystkie Obrażenia (oraz Stres na wyższych poziomach) i traci 1 powrót do życia.

P: Tony ma Umiejętność, która mówi „Wrogowie nie podążają za tobą”, czy mogę zdecydować, że nie skorzystam z tego efektu?

O: Nie. Ten efekt nie jest poprzedzony wyrazem „możesz”, a więc nie możesz go zignorować.

P: Czy Umiejętność Dzieciaka: Czerpiąca z Bram wpływa na przywoływania na Pole z Bramą, jeśli przywołanie nie nastąpiło bezpośrednio na tej Bramie? (Np. gdy Cthulhu przywołuje Kultystę na Polu R'lyeh, które zawiera także Bramę).

O: Tak, Umiejętność: Czerpiąca z Bram działa dla każdego rodzaju przywołania, o ile na danym Polu znajduje się Brama.

P: W jaki sposób Umiejętność Dzieciaka: Czerpiąca z Bram współdziała z Mrocznym Młodym Czarnej Kozy?

O: Jeśli Mroczne Młode zostanie przywołane na Polu, na które działa Umiejętność Dzieciaka, otrzyma 2 Obrażenia natychmiast po tym, gdy zostanie przywołane. Oznacza to, że nie zostanie zabite i przywoła kolejne Mroczne Młode na dane Pole, które także otrzymałoby 2 Obrażenia, przywołałoby następne i tak dalej, aż wszystkie dostępne figurki Mrocznych Młodych znajdą się na planszy. Wszystkim przywołanym Mrocznym Młodym zostanie 1 punkt życia.

Uwaga: Jeśli efekt przywołania pochodzi z pierwszego Stadium Czarnej Kozy, to po przywołaniu wszystkich dostępnych Mrocznych Młodych wszystkie one otrzymują 1 Obrażenie i zostają zabite.

P: Kiedy i w jaki sposób Umiejętność Luke'a: Miecz Boga pozwala mu ignorować zdolności Potworów?

O: Luke ignoruje zdolności Potworów tylko wtedy, gdy wchodzi z nimi w interakcję, zazwyczaj gdy je atakuje, jest przez nie atakowany lub zadaje im Obrażenia. Jeśli to inny Badacz wchodzi w interakcję z Potworem, Luke może zostać dotknięty przez zdolność tego Potwora.

P: Czy Wiedza Tajemna może być użyta podczas ataków Wroga?

O: Tak. Efekty dotyczące wykonywania „rzutu” lub „dowolnego rzutu” mogą być użyte zarówno w twoich rzutach, jak i w rzutach przeciwko tobie. Może to być przydatne na przykład w połączeniu z Umiejętnością Iana: Żądny Zemsty (jeśli zyska on Wiedzę Tajemną dzięki Towarzyszowi).

Inne Umiejętności, które wpływają na WSZYSTKIE rodzaje rzutów, także te przeciwko tobie, to:

- Umiejętność Elizabeth: Farciara (można jej użyć do przerzutu dowolnego rzutu kośćmi)
- Umiejętność Siostry Beth: Świątobliwa
- Umiejętność Hailii: Wyrocznia
- Umiejętność Margarethe: Rzeźnik

KARTY NIEPOCZYTALNOŚCI

P: Czy mogę odrzucić kartę Stanu podczas rozpatrywania Niepoczytalności: Utrata Pamięci Krótkoterminowej?

O: Tak.

P: Czy mogę Odpoczywać na Polu z Wrogami, gdy figurka mojego Badacza leży z powodu Katatonii?

O: Tak. Efekt Katatonii wskazuje, że dopóki leżysz jesteś Bezpieczny, co oznacza, że możesz Odpocząć także wtedy, gdy na twoim Polu są jacyś Wrogowie.

P: Czy leżąc z powodu Katatonii nadal otrzymuję Obrażenia od efektów? Czy mogę zostać zabrany dzięki 3. poziomowi Szybkości? Czy mogę używać Przedmiotów i Umiejętności?

O: Jedyne rzeczy, których nie możesz zrobić gdy leżysz, to te wymienione na karcie:

- nie możesz zostać zaatakowany,
- nie możesz Przeszukiwać,
- nie możesz się poruszyć lub zostać poruszony przez żaden efekt (włączając w to Szybkość i Współzależność),
- nie możesz wykonywać innych akcji niż Odpoczynek.

Oznacza to, że nadal otrzymujesz Obrażenia od efektów (takich jak np. Ataki Psychozy) oraz nadal możesz używać efektów, które nie wymagają wykonania akcji (jak np. Umiejętność Ahmeda: Uzdrowiciel lub zapewniane przez niektóre przedmioty).

P: Co się stanie, jeśli moja Powracająca Trauma aktywuje się, a zagrana karta Mitów sprawi, że stracę wystarczająco dużo Poczytalności, aby osiągnąć kolejny Próg Niepoczytalności, ponownie aktywując Traumę?

O: W tym przypadku ponownie uruchomiłbyś Traumę, co oznacza, że przekroczyłbyś kolejny Próg, który ponownie aktywuje Traumę i tak dalej, aż do całkowitego popadnięcia w szaleństwo.

Powracająca Trauma może być naprawdę niebezpieczna, jeśli jesteś na końcu toru Poczytalności. Taka sytuacja nie powinna być jednak powszechna, ponieważ wymaga zbiegu kilku okoliczności: ostatnio dobrana karta Mitów bez symbolu Przywołania, musi powodować utratę Poczytalności, a ty znajdujesz się na samym końcu toru.

Pamiętaj, aby zawsze zastępować ostatnio dobraną kartę Mitów (bez symbolu Przywołania), nawet jeśli nie została dobrana przez Badacza z Powracającą Traumą. Ponadto, karta Mitów znajdująca się obok Powracającej Traumaty jest zawsze wtasowana z powrotem do talii, gdy Przedwieczny postępuje na torze Przywołania.

WROGOWIE

P: Co to jest Potwór? Czy Kultysta / Wyznawca Hastura / Przedwieczny są Potworami?

O: Kultysty, Potwory i Przedwieczni to Wrogowie, ale należący do różnych kategorii. Wyznawcy Hastura są Potworami. Efekty wpływające na Potwory nie działają na Kultystów ani na Przedwiecznych. Żetony (np. Strażnicy z K1-S4) nie należą do żadnej z tych kategorii.

P: Czy talię Mitów przetasowuje się, jeżeli Przedwieczny postępuje z powodu dobrania karty z "trzema symbolami"?

O: Tak, talię Mitów przetasowuje się zawsze, gdy Przedwieczny postępuje.

P: Czy pokonanie Stadium Przedwiecznego liczy się jako zabicie Wroga (ma to znaczenie w przypadku wyzwalania niektórych efektów związanych ze Scenariuszem)?

O: Tak.

P: Jeśli Badacz z 4. poziomem Waleczności wykonuje atak na tym samym Polu co Bokrug, to czy aktywuje jego zdolność?

O: Jeśli Bokrug jest jednym z celów ataku, jego zdolność zostanie aktywowana. Pamiętaj, że celem Waleczności może być dowolna liczba figurek, co oznacza, że możesz nie atakować Bokruga, aby nie aktywować jego zdolności, ale w tym przypadku nie będziesz w stanie zadać mu Obrażeń.

P: Czy mogę użyć 2. poziomu Wytrzymałości, aby zmniejszyć Obrażenia od ataku Chthonianina?

O: Tylko wtedy, gdy to ty zostałeś zaatakowany. Rozpatrując atak Chthonianina, najpierw atakowany Badacz wykorzystuje wszelkie przerzuty, a następnie Obrażenia z ataku są zadawane osobno każdemu Badaczowi. Każdy Badacz może użyć swoich Umiejętności, aby zmniejszyć liczbę otrzymywanych Obrażeń.

Ponieważ 2. poziom Wytrzymałości obniża tylko Obrażenia od ataków przeciwko tobie, tylko zaatakowany Badacz może użyć tej zdolności. Z drugiej strony, 3. i 4. poziom Wytrzymałości byłby w stanie obniżyć Obrażenia, ponieważ mogą pochodzić z dowolnego źródła.

P: Czy rzut za posiadane Żółte Znaki Hastura to jeden duży rzut, czy kilka rzutów?

O: Jeden rzut, zupełnie jak w przypadku rozpatrywania żetonów Ognia.

P: Czy kiedy Czarna Koza postępuje, rani nowo przywołane Mroczne Młode i przywołuje kolejne?

O: Tak, zdolność Mrocznego Młodego jest aktywowana przez każdy rodzaj Obrażeń. Efekt pierwszego Stadium Czarnej Kozy z Lasu natychmiast przywołuje jeszcze jedno Mroczne Młode w wyniku Obrażenia zadanego poprzednio przywołanemu Mrocznemu Młodemu.

P: Kiedy wszystkie Mroczne Młode znajdują się na planszy i kilka z nich otrzymuje Obrażenia w tym samym czasie, ale niektóre z nich giną, a inne nie, to czy niedawno zabite Mroczne Młode natychmiast odradzają się dzięki zdolnościom ocalałych Mrocznych Młodych?

O: Jeśli na planszy znajdują się wszystkie Mroczne Młode i kilka z nich otrzyma Obrażenia w tym samym czasie, najpierw umieszczasz wszystkie zabite Mroczne Młode z powrotem w puli, a następnie rozpatrujesz efekty ocalałych Mrocznych Młodych. Standardowo, jeżeli w puli skończą się figurki, zignoruj efekty, których nie możesz rozpatrzyć.

P: Czy 2. poziom Waleczności pozwala wziąć za cel Bramę Yog-Sothotha?

O: Brama Yog-Sothotha nie jest uważana za figurkę, więc nie możesz użyć Waleczności, aby w nią wycelować. Możesz natomiast zaatakować 1 Bramę Yog-Sothotha i użyć Waleczności, aby wycelować w inne figurki na tym Polu (ale nie możesz za jej pomocą wziąć za cel kilku Bram Yog-Sothotha).

P: Co należy zrobić ze zniszczonymi Bramami Yog-Sothotha?

O: Bramy Yog-Sothotha pozostają w puli, z której są losowane. Po zniszczeniu wracają do tej puli.

P: Czy efekty, które aktywują się, gdy Przedwieczny postępuje, aktywują się również, gdy na torze przesuwają się żetony Postępu (po przywołaniu Przedwiecznego na planszę)?

O: Tak, postęp żetonu jest traktowany tak samo, jak postęp Przedwiecznego.

RZUTY KOŚĆMI

P: Czy gdy wrogowie atakują rzuca się kośćmi dodatkowymi?

O: Nie, do rzutów przeciwko tobie nigdy nie dodajesz zdobytych przez siebie kości dodatkowych, chyba że jakiś efekt wyraźnie na to wskazuje. Rzuty przeciwko tobie to rzuty, w których każdy sukces jest dla ciebie szkodliwy. Ataki Wroga i Ogień to przykłady rzutów przeciwko tobie. Kolejnym jest efekt ostatecznego Stadium Hastura.

P: Czy mogę zdecydować, że nie chcę rzucać kośćmi dodatkowymi zyskanymi z toru Poczytalności?

O: Nie. Musisz zawsze dodawać je do swoich rzutów (z wyjątkiem rzutów przeciwko tobie).

P: Czy istnieje ograniczenie liczby kości (czarnych lub zielonych), którymi się rzuca?

O: Nie, jeśli skończą ci się kości zapamiętaj wyniki i rzuć ponownie tymi samymi kośćmi.

P: Kiedy mogę otrzymać Stres, aby przerzucić kości?

O: Podczas dowolnego rzutu, dopóki twój Badacz nie osiągnie maksymalnego poziomu Stresu.

SCENARIUSZE

P: Kampania 1 - Scenariusz 1 - Czy „zniszczone Laboratoria” liczą się jako „uszkodzone Laboratoria”?

O: Nie. Uszkodzone Laboratoria to Laboratoria, które mają na sobie żetony Obrażeń, co oznacza, że nie zostały jeszcze zniszczone.

P: Kampania 1 - Scenariusz 1 - Czy używając Celności mogę zaatakować Laboratorium oddalone o 1 Pole?

O: Nie, jedynym sposobem zadawania Obrażeń Laboratorium jest użycie akcji „Zniszcz Wyposażenie”, która nie liczy się jako atak.

P: Kampania 1 - Scenariusz 1 - Czy za pomocą Amuletu N’Gahal mogę uniknąć Obrażeń od Ognia, nawet jeśli na moim Polu nie ma Wrogów?

O: Nie. Musisz mieć możliwość przekierowania Obrażeń na Wroga.

P: Kampania 1 - Scenariusz 2 - Gdzie są strzałki na kafelku 8b / jak jest zorientowany ten kafelek?

O: Na lewo od Kultysty.

P: Kampania 1 - Scenariusz 2 - Czy ten sam Badacz musi pozyskać oba żetony Ksiąg? Co się dzieje, gdy zginie Badacz niosący Księgę?

O: W tym Scenariuszu należy pozyskać dwa żetony Ksiąg, ale nie musi dokonać tego jeden Badacz. Aby przerwać Rytuał nie jest także wymagane trzymanie Księgi przez Badacza. Jeśli Badacz zginie podczas rozgrywki, nie ma to wpływu na fakt, że Księga została już przez niego pozyskana.

P: Kampania 1 - Scenariusz 2 - Czy używając Granatu zadaję łącznie 3 Obrażenia wybranym figurkom, czy też po 3 Obrażenia każdej figurce.

O: Zadajesz po 3 Obrażenia każdej figurce znajdującej się na twoim Polu (w tym sobie), a jeśli wybierzesz za cel sąsiednie Pole, to zadajesz po 3 Obrażenia każdej figurce na tamtym Polu. Jeżeli wskazaną liczbę Obrażeń można zadać w sposób wybrany przez gracza, to opis takiego efektu posiada dopisek “dowolnie przydziel Obrażenia” (patrz Umiejętność: Waleczność lub “Strzelba” z K1-S4).

P: Kampania 1 - Scenariusz 3 - Czy wykonując akcję “Oprowadź Uczestnika Balu” Badacz porusza się razem z nim?

O: Badacz się nie porusza.

P: Kampania 1 - Scenariusz 3 - Jeśli mam Kelnerkę jako swoją Towarzyszkę, która umożliwia mi poruszanie się pomiędzy Bramami, to czy Wrogowie również podążają za mną przez Bramy, czy też pozostają tam, gdzie są?

O: Podążają za tobą, kiedy przechodzisz przez Bramę. Możesz także użyć Celności, aby zaatakować Wrogów przez Bramę.

P: Kampania 1 - Scenariusz 5 - Czy Przedmiot: Środek Uspokajający może być użyty w turach innego gracza?

O: Tak. Zdolności z określeniem „raz na turę” mogą być używane w turach innego gracza.